

## Untergang einer Rollenspiel-Hoffnung

## FALLOUT 3 AUS UND VORBEI

Anfang Dezember stoppte Interplay die Entwicklung des heiß ersehnten Endzeit-Rollenspiels. Wir haben die Gründe für das Aus untersucht und mit einem ehemaligen Entwickler gesprochen.

**M**it dem Ende für das postapokalyptische Rollenspiel **Fallout 3** brach am 9. Dezember 2003 für anspruchsvolle PC-Spieler eine kleine Welt zusammen. An diesem Tag entließ Interplay 14 Mitarbeiter des eigenen Entwicklerstudios Black Isle und stoppte zugleich die Arbeiten am bereits zur Hälfte fertig gestellten Programm. Wie konnte es so weit kommen? Damien M. Foletto, einer der ehemaligen Hauptdesigner von **Fallout 3**, half uns bei der Suche nach Antworten.

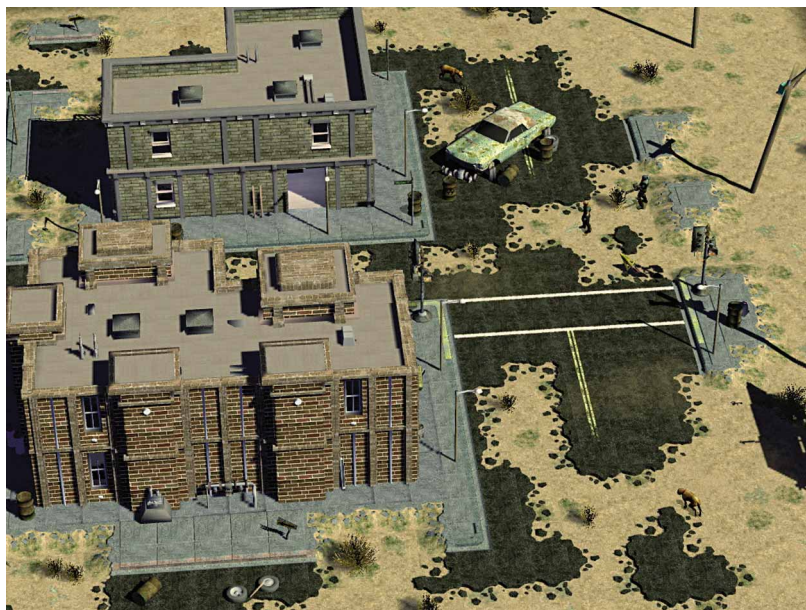
## Obsidian statt Endzeit

April 2003: der Anfang von Black Isle's Ende. Studio-Chef und Designer-Legende Feargus Urquhart (**Fallout**, **Planescape: Torment**, **Icwind Dale**) verlässt das Team, um mit Obsidian Entertainment eine neue, Interplay-unabhängige Spieleschmiede zu gründen. Während der folgenden sechs Monate überzeugt Feargus insgesamt 17 Black-Isle-Entwickler, sich seiner neuen Firma anzuschließen.

Trotz der Abgänge arbeitet Black Isle unter der Projektleitung von J.E. Sawyer (Lead Designer von **Icwind Dale 2**) wie geplant weiter an **Fallout 3**. Doch der nächste Schock für das Team folgt am 7. November 2003: Völlig überraschend verkündet Sawyer seinen Abschied, offensichtlich nach einem Streit mit Interplay. Gegenüber dem amerikanischen Online-Magazin Gamespot sagt Sawyer: »Ich bin nicht wegen persönlichen oder medizinischen Gründen gegangen.«

## Schockierende Finanzen

Die personellen Turbulenzen bringen **Fallout 3** zwar schon ins Wanken, stürzen es jedoch noch nicht. »Wir hatten rund die Hälfte fertig und waren optimistisch, das Spiel sogar früher als geplant abzuliefern«, erzählt Damien im Gespräch mit GameStar. Auch habe eine erste Präsentations-Demo von **Fallout 3** die Interplay-Geschäftsführung sehr beeindruckt. Gerade mal zwei Wochen später verkünden dieselben Leute Damien



Erst nach dem Aus für **Fallout 3** veröffentlichten ehemalige Entwickler Screenshots des Rollenspiels.

und seinen Kollegen die Entlassung: »Interplay sagte uns, das Geld sei knapp, und dass man Konsolenspiele schneller auf den Markt bringen könne als **Fallout 3**. Mein erster Gedanke war: Wow, die machen einen Riesenfehler.«

Zumindest das Zeit-Argument von Interplay hat einen faden Beigeschmack. Denn kurz nachdem das Ende von **Fallout 3** besiegelt ist, gibt die Firma grünes Licht für die Entwicklung des Konsolentitels **Fallout: Brotherhood of Steel 2**. Und das, obwohl zu diesem Zeitpunkt noch nicht einmal der erste Teil des actionlastigen Rollenspiels erschienen ist. Fakt ist allerdings auch, dass Interplay seit rund zwei Jahren mit großen finanziellen Schwierigkeiten kämpft. Den Publisher drücken laut dem zuletzt veröffentlichten Quartalsbericht Millionenschulden, sein Aktienkurs pendelt um zehn US-Cent. Die Schließung von Black Isle ist deshalb wohl tatsächlich eine Sparmaßnahme.

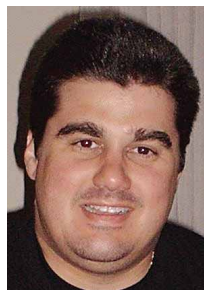
## Das bringt die Zukunft

Obwohl die Black Isle Studios als Entwicklerteam faktisch nicht mehr existieren, will Interplay den guten Namen weiter nutzen und das Logo für kommende Konsolenspiele verwenden.

Trotz aller Enttäuschung hatte Damien Glück im Unglück. Während die meisten seiner Ex-Kollegen noch einen neuen Job suchen, arbeitet er als frischgebackenes Mitglied der Berliner Entwickler Silverstyle bereits an seinem nächsten Spiel: ausgerechnet das **Fallout**-inspirierte Endzeit-Rollenspiel **The Fall**. Und Damien ist begeistert: »In vielen Aspekten schlägt es sogar das, was wir mit **Fallout 3** vor hatten.« Für die vielen traurigen **Fallout**-Fans ist das zwar sicher kein Happy-End, aber immerhin eine viel versprechende Hoffnung für die Rollenspiel-Zukunft. HK



The Fall ist Damiens neues, **Fallout**-inspiriertes Endzeit-Rollenspiel.



Damien Foletto war mitverantwortlich für das Leveldesign von **Fallout 3**.